DESIGN DE PERSONAGENS

Prof. Sérgio Dassie Genciauskas

CONCEPT ART

Aula 1

CONCEPT ART

- Para tornar possível a compreensão do design de personagem e sua inserção na indústria do entretenimento, é necessária a compreensão do termo *concept art* (ou *concept design*).
- Isto deve-se ao fato de que, na abordagem do processo do design de personagem, existe o momento da criação e desenvolvimento iterativo (que se repete diversas vezes) do personagem.
- **Esta etapa, extremamente critica, encontra-se inserida no domínio do *concept art*.**

CONCEPT ART

- Entendendo o *concept art* como a conceituação visual de um determinado projeto, pode-se dizer que este representa um guia visual/conceitual auxiliador de papel crucial no desenvolvimento do projeto.
- A metodologia do processo criativo do design de personagens apresenta-se como um processo iterativo de design (repetitivo).
- **Sua execução independe da técnica ou do nível de acabamento, abrangendo desde o mais grosseiro esboço até o trabalho finalizado em mínimos detalhes.**

CONCEPT ART

- O *concept art*, pode ser considerado como a representação visual que busca a materialização de todos os conceitos idealizados para a indústria de entretenimento (como filmes de animação e jogos eletrônicos), de forma a auxiliar no desenvolvimento dos projetos, acelerando e tornando mais coesa a produção. Tornando possível incorporar, alterar e interagir visualmente com as ideias propostas.
- **Sua utilização, além de definir e estabelecer os primeiros passos do projeto, possui grande potencial para enriquecer a apresentação do projeto para possíveis investidores, por se tratar de algo concreto e que torna as ideias mais palpáveis e convincentes.**

CONCEPT ART

- O *concept art* encontra-se no processo inicial da produção, quando a estrutura e a história básica do jogo ou animação são estabelecidas e os *concept artists* (artistas de conceito) são convocados para criar uma determinada visão. Nesta etapa, o artista visa à criação da identidade visual, determinando a linguagem a ser utilizada durante todo o desenvolvimento do projeto.
- Concept art é a arte capaz de traduzir ou vender uma ideia, de representá-la de forma que uma história possa ser entendida; resultando em: um elemento, um personagem, um ambiente ou um mundo inteiro de sonhos.
- Essa forma de arte pode ser expressa pela ilustração, escultura e muitas outras técnicas, é mais requisitada hoje pela indústria de entretenimento e é o âmago artístico por trás de um novo título de game ou filme vencedor de Oscar. Aqueles que assumem essa tarefa são altamente especializados, pois há uma demanda seleta para esse tipo de trabalho.

CONCEPT ART

- A especialidade mais importante de um *concept artist* (artista de conceitos) seria a habilidade de interpretação de ideias, tornando possível atribuir "vida" em um sonho e torná-lo acessível a um determinado publico.
- O estágio conceitual de um projeto é o momento em que existe mais liberdade para o designer, que pode esboçar "ideias loucas" antes de pensar nas praticabilidades do projeto. Este momento possibilita a exploração de ideias criativas fundamentais para o design.

CONCEPT ART

- Um esboço conceitual pode ser definido de forma teórica como um conjunto de dicas visuais para sugerir um determinado design para o observador, possibilitando a compreensão total da proposta apresentada, abarcando o design como um todo e detalhando suas características visuais específicas.

- O desenho de conceito explicita a mente do designer em funcionamento, solidificando um pensamento, avaliando todo o processo, na busca de um design mais refinado.

- É o momento em que o designer avalia as possibilidades futuras, procurando atribuir forma à incerteza.

CONCEPT ART

- O próprio ato de desenhar pode ser um modo de cristalizar a ideia vaga que vale a pena ou não perseguir.
- Frequentemente a feitura de um esboço simples para expressar um conceito pode, em si mesmo, sugerir futuras ideias conceituais.

- O *concept art* agrupa o desenvolvimento de diferentes elementos como personagens, cenários, acessórios, climatização, entre outros, os quais tendem a influenciar e interagir mutuamente.

ATIVIDADE Nº1

The plot: concept art

THE PLOT: CONCEPT ART

- Desenvolva um concept art de personagem seguindo a linha estrutural organizada neste plot. Faça a interpretação do texto de acordo com o seu repertório, concentre-se e não seja imediatista, ou seja, organize suas ideias, seja criativo e sensível as necessidades visuais do seu desenho.

- Prólogo:

- ...no lado negro os personagens perdem a humanidade, a moralidade, e se tornam malignos. O mal em seu coração prevalece. A ideia é que, com a motivação e os acontecimentos certos (ou errados), qualquer um pode sucumbir a escuridão.

THE PLOT: CONCEPT ART

- The Plot:
- O Monstro: a terrível aparência da criatura, que não tinha nome, é descrita a seguir pelo seu criador. Ele é feito de várias partes de corpos diferentes, tinha pele amarela, "quase coberto de músculo e artérias", cabelo preto, dentes brancos e era muito feio, ele tinha os "lábios enrugados, pretos e largos". Tinha características suficientes para ser considerado um monstro. Sua aparência foi a causa de todos os problemas. As pessoas sentiam medo ao vê-lo.
- A incapacidade de contato pessoal e o resultado do isolamento foi que dirigiam o monstro aos seus crimes. Ele tinha tentado comunicar-se com as pessoas em várias ocasiões, mas sempre foi rejeitado. Como já tinha perdido as esperanças, refugiou-se numa pequena casa perto da floresta, de propriedade de um homem chamado De Lacey.
- Ele (o monstro)observou os moradores da casa por alguns meses, aprendendo suas linguagens e seus hábitos, no entanto, continuava se isolando devido à sua aparência física: "Eu era sozinho por não ter ninguém como eu." Ele desejava proteção e companhia. Quando se convenceu de que De Lacey era bondoso, decidiu tentar fazer contato com ele. A conversa com o velho foi positiva, porque De Lacey era cego, e a aparência do monstro não podia influenciar a conversa. Porém, outro membro da família retorna de surpresa, e ao ver o monstro, o expulsa da casa.
- A pergunta que não quer calar: qual é o gatilho para a malignidade do personagem...???

OBRIGADO